Numero 5 - 1994
Club
Nintendo®
StuntRace
FX
CAUTION
Nintendo
FX
1
2
Super Metroid
Pac Attack
Open Golf
Donkey Kong
Tutti i punteggi, tutte le vostre
lettere, tutte le novità Nintendo

FAI LA TUA SCELTA!

Super Nintendo 16 Bit

CARTOON
Goof Troop
Bart's Nightmare
Magical Quest starring Mickey Mouse
Tom & Jerry
Tiny Toon
Road Runner
Krusty's Super Fun House Simpson
Turtles IV

SPORT
Stunt Race FX
Fifa Soccer
World Cup '94
Striker
Nigel Mansell's World Championship
Super Off Road
G. Foreman Boxing
W.L. Basketball
Super Wrestlemania
Super Soccer
Super Tennis

AVVENTURA
Megamen X
Pac-Attack
Mr. Nutz
Aero the Acro Bat
Aladdin
Plok
Super Mario All-Stars
Jurassic Park
The Blues Brothers
Addams 2
Bubsy The Bobcat
Super Adventure Island
Congo's Caper
Prince of Persia
Super Castlevania IV
Zelda III
Super Ghouls'n Ghosts
Pilotwings

STRATEGIA
Lemmings
Sim City

SPARATUTTO
Super Metroid
Biometal
Mechwarrior
Super Strike Gunner
Starwing
Super Aleste
U.N. Squadron
Super Probotector
Super R-Type

AZIONE
Street Fighter 2 Turbo
Final Fight 2
Spiderman X-Men
Alien 3
Battle Toads 2
Super James Pond
Super Double Dragon
Batman Returns
Fatal Fury
Final Fight
Super Mario Kart
Street Fighter 2
F-Zero

Nes 8 Bit

CARTOON
Talespin
Flinstones 2
Cartoon Workshop
Darkwing Duck
Duck Tales 2
Tiny Toon 2
Tom & Jerry

SPORT
Nes Open Golf
Jimmy Connors Tennis
Nigel Mansell's World Championship
Rackets & Rivals
Ferrari GP
Indy Heat
Rad Racers
Nintendo World Cup

AVVENTURA
Addams 2
Indiana Jones and The Last Crusade
The Blues Brothers
Rodland
Jurassic Park
Trolls in Crazyland
Kirby's Adventures
Adventure Island 2
Super Mario Bros. 3
Boulder Dash

STRATEGIA
Kabuki Quantum Fighter

SPARATUTTO
Terminator
Top Gun
Gum Shoe (per Action Set)
Ultimate Air Combat
Megaman III

AZIONE
Double Dragon 3
Battle Toads & Double Dragon
Barbie

ROMPICAPO
Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi

Game Boy

CARTOON
Duck Tales 2
Turtles 3: Radical Rescue
Tiny Toon 2
We're Back
Batman The Animated Series
Speedy Gonzales
Looney Tunes
Darkwing Duck
Mickey's Dangerous Chase
Barts vs Juggernauts Simpson
Popeye 2
Garfield
Tom & Jerry
Little Mermaid - La Sirenetta
Mickey Mouse
Bugs Bunny Crazy Castle
Tiny Toon
Turtles II

SPORT
World Cup '94
Jimmy Connors Tennis
Nigel Mansell's World Championship
Top Ranking Tennis
NBA All Star 2
G. Foreman Boxing
Ferrari GP
Track & Field
F1 Race + adattatore per 4 giocatori

AVVENTURA
Donkey Kong
Wario Land
Indiana Jones and The Last Crusade
Adventure Island 2
Kirby's Dreamland
Zelda Link's Awakening
Titus The Fox
Gargoyle's Quest
Super James Pond
Crash Dummies
Addams 2
Kid Dracula
Adventure Island
The Blues Brothers
Mystic Quest
Super Mario Land 2
Boulder Dash
Super Mario Land

SPARATUTTO
Bionic Commando
R-Type
Terminator 2 The Movie
Megaman

AZIONE
Alien 3
Spiderman 3
Battle Toads 2
Barbie
Titus The Fox
Raging Fighter

ROMPICAPO
Yoshi's Cookie
Mario & Yoshi

Buon rientro a tutti!
E' Nintendobonus studiare duro come da orario poster che vi regaliamo e Nintendopower up picchiareduro sui giochi e raggiungere record. Naturalmente un numero specialissimo con inserto speciale, specialissimi giochi su console e Game Boy, speciale prova di Nintendolingua studiato e redatto per superspeciali lettori.
Dal Vs. Super Mario Bros., direttore numero 1, un benvenuti dentro il NintendoClub!

Stunt Race FX per SNES

pag. 4

4 livelli bonus da raggiungere in gara tra 2 giocatori, la spettacolare grafica del famoso FX , il ostro amato SNES!! Dedicato a tutti i Nintendofans dei circuiti (ma contrari all'abbattimento degli alberi!)

Speciale Picchiaduro

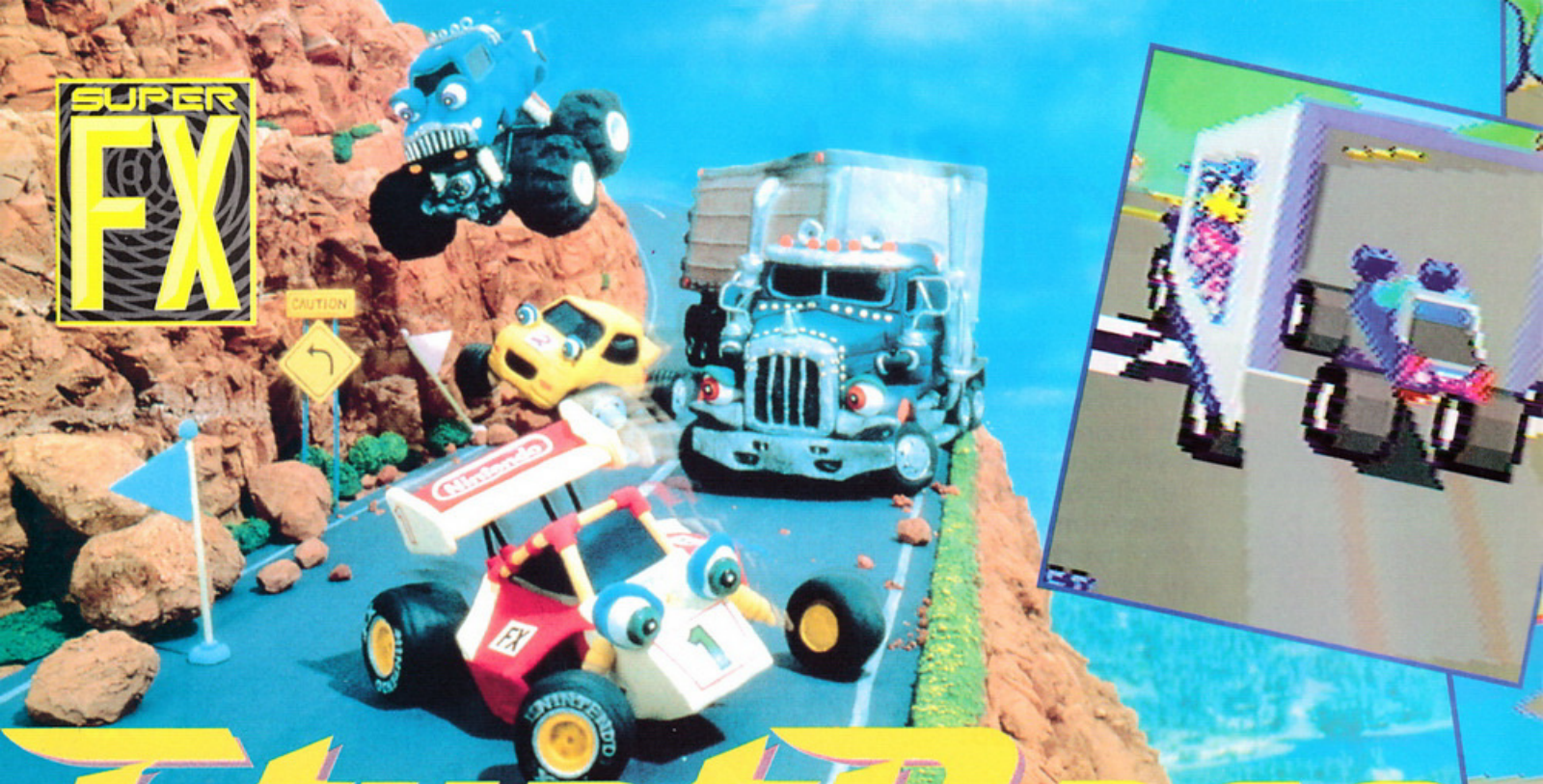
pag. 13

Promessa mantenuta ecco il primo PicchiaduroCult della Storia del Club Nintendo, 8 pagine di caricatissime immagini dal mondo dei lottatori con mosse speciali e consigli dell'esperto. Da conservare!!

Donkey Kong per GB

pag. 24

Il ritorno!! Annunciato, declamato, super amato, fortemente voluto il mitico Donkey Kong ritorna a nuovo dentro i vostri Game Boy! W!!

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi
Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief
Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England.
Direzione e Segreteria: Linea GIG
CLUB NINTENDO Via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze.

Stunt Race FX

Il semaforo verde significa VIA! Premi l'accelleratore, stringi il volante con tutta la tua forza (finchè le nocche non diventano bianche!) e preparati a bruciare un pò di gomme in questo gioco sull'automobilismo molto diverso da tutto ciò che hai visto fino ad ora!

STUNT RACE FX ha il mitico chip super FX , quello di Star Wing, tanto per intendersi! Ed il progettista sapete chi è? Shigeru Miyamoto, il creatore di Mario. STUNT RACE FX ha decisamente un lato "simpatico" con le macchine che hanno facce di personaggi dei cartoni animati e gli occhi che ruotano verso il cielo; ma è essenzialmente un grande gioco sulle corse automobilistiche con la grafica più lineare e moderna che tu abbia visto finora...Senza dire niente dei superbi effetti speciali e sonori.

Le gomme abbandonano il nostro pilota ma i suoi nervi rimangono saldi!

SCEGLIERE IL VEICOLO

Prima di iniziare la gara avrai l'invidiabile possibilità di scelta tra 3 macchine pazze; ognuna si comporta in maniera diversa. L'elegante F-TYPE è una pura macchina da gara che può raggiungere 220 km/h. Però la sua mancanza di carenatura la rende un bersaglio facile per le tattiche degli altri piloti. La COUPÉ è una macchina buona per tutte le stagioni ha un'accellerazione moderata e può raggiungere un massimo di 200 km/h.

Per quelli che si sentono un pò vulnerabili sulla pista c'è la 4 X 4 di proporzioni massicce. Il suo svantaggio è nella velocità massima (piuttosto bassa), ma in compenso, possiede una fortissima carenatura, una veloce accellerazione ed un ottima tenuta di strada.

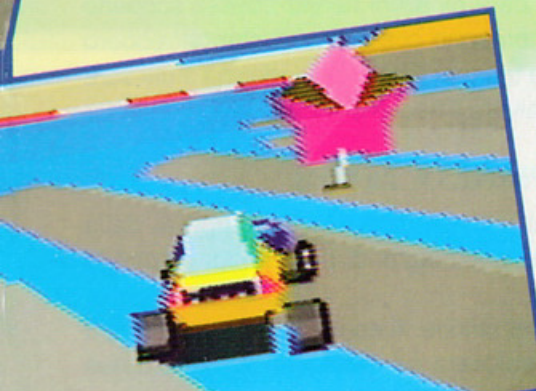
Allora, se ti va di interpretare il ruolo di uno psicotico pilota indiavolato, oppure se ti piace guidare un colossale veicolo che schiaccia le altre macchine, scegli la macchina che preferisci e buttati nella mischia!.

La Coupé fa vedere di che pasta è fatta mentre supera i 208 km/h!

FRENETICA AZIONE DI GARA

Ci sono 4 tipi di gara che aspettano l'intrepido pilota, tutti mettono alla prova la tua abilità e le tue strategie. Nello "SPEED TRAX" puoi partecipare ad un vigoroso duello in gara. Correndo contro altri piloti dovrai completare con successo

La fronte suda ed i motori rimbombano mentre i piloti si mettono in fila per la gara finale.

I punti bonus aspettano il meticoloso pilota di questa mostruosità!

Oh, mamma mia! La Coupé comincia a sentirsi un pò "giù" sul Blue Lake!

un percorso prima di poter continuare nella fase successiva. Ci sono anche due livelli: PRINCIPIANTE e ESPERTO; più 4 percorsi per ognuno di questi ed ognuno diventerà sempre più difficile. Come ti puoi immaginare, ogni percorso è una gara contro il tempo e ci sono i bonus per il miglior tempo che vengono dati sul traguardo di specifici punti di controllo.

Due tipi di gettoni possono essere ottenuti mentre corrisu uno di questi circuiti: i gettoni rossi fanno diminuire i danni subiti dalla macchina mentre quelli blu aumentano il fattore BOOST (turbo). Con questo puoi scegliere di sovralimentare la macchina per un periodo limitato, ma non è una cosa saggia da fare quando ti avvicini ad una curva! Mentre la stai caricando, la tua energia diminuirà, per cui devi fare attenzione a regolare qualsiasi stravaganza.

I gettoni eliminano alcuni danni subiti durante la gara. Prendili quando puoi!

Se tu dovessi mancare un gettone blu o avessi già usato tutta la tua energia BOOST, ti potresti trovare con insufficienti riserve BOOST che sono necessarie quando hai bisogno di quell'ultima spinta che ti porterà oltre il traguardo.

STUNT TRAX permette al pilota dai nervi d'acciaio di manovrare il suo veicolo intorno ad un percorso diabolico alla ricerca di gettoni a stella. Anche qui ci sono 4 percorsi da superare: ognuno è costruito su superficie diverse. Per esempio, l'ICE DANCE/BALLO SUL GHIACCIO è un enorme e complicato circuito di ghiaccio dove si trovano i gettoni ammucchiati sui monticini di ghiaccio, sulle ardue rampe e addirittura in fondo alle discese che ti spaccheranno la schiena!

Nel BLUE LAKE/LAGO BLU gli sfuggenti gettoni sono sparsi in quà e in là su questo circuito allagato. Il percorso non è particolarmente difficile ma se andrai fuori pista l'acqua ti farà rallentare. Devi trovare 40 gettoni entro un tempo limitato e, se lo meritassi, ci sono le speciali (uscite) che aumentano il tempo che ti è rimasto.

BATTLE TRAX è la terza opzione disponibile ed è qui che puoi sfidare un

Gli avversari sono in vista mentre le macchine corrono verso la prima curva.

altro giocatore in una gara alla "Mario Kart" giocando con lo schermo diviso in due. Come nello SPEED TRAX ci sono 4 circuiti disponibili ed ognuno aumenta sempre la sua difficoltà. Ci sono i soliti BONUS BOOST e per i piloti fortunati, i bonus che riparano i danni subiti dalla macchina.

PREMI PER I PILOTI AUDACI

Se tu dovessi completare 2 circuiti con successo o con particolare bravura, sarai portato via per giocare un BONUS ROUND. È qui che appare la quarta macchina: è un'enorme mostruosità che pesa 20 tonnellate! Devi guidare questa bestia meccanica nelle piste segnalate dalle bandiere. Più rami di legno schiaccerai sotto le gomme del camion, meno punti riceverai alla fine! È più difficile di quanto sembri, credeteci!

UNA BREVE RECENSIONE

STUNT RACE FX presenta una grafica grafica poligonale,simile a quella vista nel gioco STARWING. Questo permette all'intero ambiente tridimensionale

Se tu pensavi che Herbie, il maggiolino fosse carino, dai un'occhiata a questa!

di muoversi più velocemente e in maniera più lineare che mai!

L'incredibile microchip FX permette l'uso più veloce degli SPRITES a 3 dimensioni e la sua maneggevolezza e capacità di rotazione contribuiscono a creare un gioco molto più lineare e veloce. Puoi anche vedere il circuito da 3 punti di vista diversi: da dentro la macchina, appena fuori dalla cabina o ad una breve distanza dalla macchina. Questo ti permette di scegliere quello che è più adatto a te! STUNT RACE FX è un gioco incredibilmente veloce e il suo microchip funziona in maniera strabiliante. Non è un gioco solo per i tifosi di gare automobilistiche ma è anche per i tifosi della grafica!

Devi esplorare un ambiente ostile mentre cerchi di salvare un neonato metroid il quale possiede alcuni eccezionali poteri che potrebbero essere molto utili per tutti gli esseri umani! SUPER METROID è un gioco mozzafiato da 24M bit, pieno di frenetica azione, ingegnosi puzzle, uno spettacolare panorama e degli effetti sonori che sono la fine del mondo!

CHE COSA STUPIDA DA FARE!

I Metroid sono una razza di meduse giganti che amano mangiare il contenuto dei teschi. Durante il gioco tu interpreterai il ruolo di Samus Aran, una cacciatrice il cui lavoro è quello di eliminare più alieni possibile. Alla fine del secondo gioco Metroid, abbiamo assistito alla completa distruzione della specie tranne un Metroid neonato che ha sempre pensato che Samus fosse sua madre! Dopo aver lasciato il neonato al laboratorio del centro di ricerca Samus riprese il suo viaggio.

Poco tempo dopo il laboratorio fu attaccato e qualcuno rapì il neonato. Ma non solo! Gli intelligentissimi scienziati che diedero l'ordine di uccidere gli alieni hanno adesso scoperto che forse dopo tutto non sono così cattivi e che potrebbero essere utili per la razza umana! Che teste! Indovina a chi sarà chiesto di rientrare e salvare il neonato alieno...?

IL PIANETA ZEBES

Dopo l'atterraggio sul pianeta desolato, il computer della nave spaziale fornisce le immagini di diverse zone sotto la superficie del pianeta.

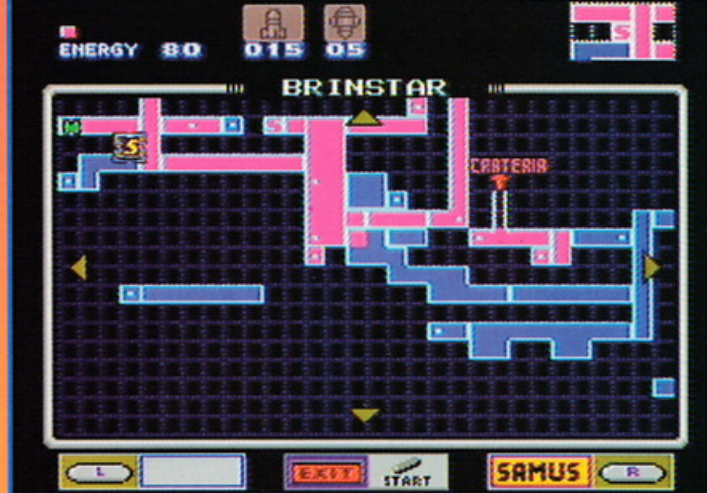
Ognuna ha condizioni uniche. Il computer si raccomanda che ogni zona sia esplorata completamente se Samus vuole raggiungere il suo obbiettivo.

VAI E DIVERTITI!

Devi trovare armi, vestiti ed altre cose mentre attraversi l'enorme area di gioco che include caverne, condotti verticali, relitti di navi spaziali e cupi corridoi.

Questo gioco ha un enorme potenza di 24M bit e in più ti offre una cartina molto dettagliata che potrai richiamare premendo un pulsante e anche l'opzione back-up per salvare il livello di gioco.

Le aree rosa mostrano la strada fatta da Samus mentre quelle blu le zone ancora da esplorare. Ci sono addirittura dei terminal di computer che potrebbero mostrarti altre cose molto speciali sulla cartina, per esempio, l'esistenza di zone segrete.

La tua posizione in classifica dipenderà dal numero di oggetti che riuscirai a raccogliere per cui tutte le zone vanno esplorate e setacciate attentamente se vuoi un punteggio decente.

LA MORPHING BALL ED ALTRE

Samus riceverà come primo oggetto la Morphing Ball. Questa "cosa" meravigliosamente utile rende facile l'accesso ai piccoli passaggi segreti. Dentro questi passaggi di solito ci sono dei missili che possono eliminare con un sol colpo un tuo nemico. In più troverai dei carri armati che possono aumentare l'energia di Samus. In tutto ci sono ben 14 oggetti da trovare.

Un altro congegno super moderno dell'equipaggiamento sono gli OCCHIALI A RAGGI X. Questi permettono a Samus di esaminare facilmente le mura ed i pavimenti alla ricerca di compartimenti segreti. Qui la grafica è veramente spettacolare!

Samus può usare anche altri oggetti, tra questi il WAVE BEAM - raggio a onde; colpi che formando una spirale agiscono in un raggio d'azione molto vasto. L'ICE BEAM - raggio di ghiaccio- congela qualsiasi nemico in avvicinamento e tu lo potrai usare come piattaforma per raggiungere le aree più alte. In più c'è il VARIA SUIT- la tuta VARIA- che permette a Samus di affrontare condizioni climatiche tra le più ostili. Altri oggetti devono essere trovati dalla nostra Samus e lei dovrà usarli quasi tutti per completare questa missione!

BRINSTAR E MARIDIA

No, non sono una coppia di comici ma 2 aree che aspettano la valorosa Samus! Brinstar si trova sotto la prima area di Crateria ed è un labirinto stranamente illuminato di caverne cristalline. Funghi ed altri strani vegetali crescono sui muri e ci sono spore che galleggiano nell'aria rendendo la vista difficile.

È qui che incontrerai il primo Boss e ti assicuriamo che anche il giocatore più stagionato rimarrà a bocca aperta quando vedrà questo capolavoro della grafica!

Dopo aver sconfitto la grottesca guardia-rettile di Brinstar e ricevuto la tuta VARIA è l'ora di trovare i laghi pericolosi e le sabbie mobili di Maridia.

Anche qui ci sono diverse forme di vita e la guardia del livello è pronta a punire senza pietà qualsiasi errore. Troverai anche qui una grafica stupenda...da mostrare senza dubbio agli amici!

SUPER METROID è pieno zeppo di tutto quello che vorresti in un gioco: azione mozzafiato, guardie e panorami in una grafica stupenda, durata di gioco insuperabile tale da garantire interi giorni di divertimento! Aggiungi anche una formidabile colonna sonora e capirai che hai tra le mani un campione di alta tecnologia, compralo!

MEGA MAN è la prima versione SNES del famosissimo gioco di Game Boy. Quale cattiveria aspetterà il campione vestito di titanio che è tornato al successo più volte di Lucio Battisti?

Questo marchingegno cybernetico vaporizzerà qualsiasi cosa abbastanza stupida da mettersi nel mezzo.

UN RESOCONTO STORICO

Durante uno scavo archeologico, il curioso Dottor Cain scoprì il laboratorio abbandonato del Dottor Light, genio nella costruzione di robot. Dopo altri scavi, portò alla luce un contenitore di metallo molto grande vicino alla forma di un misterioso androide dalle sembianze umane. Cain si accorse subito di aver trovato l'ultimo capolavoro del defunto Dott. Light- l'opera di un genio impareggiabile!

Il robot, conosciuto come X, era il primo di una nuova e unica generazione di robot: avevano la capacità di

MEGAMA

pensare, provare sensazioni e prendere decisioni. Però il Dottor Light aveva subito compreso il possibile pericolo di un tale robot: se uno di loro avesse deciso di fare del male ad un essere umano fermarlo sarebbe stata un'impresa ben oltre le possibilità umane. Alla fine, il Dott. Light decise di mettere X in stasi dentro un grosso contenitore dove sarebbe rimasto per più di 30 anni. Durante questo periodo, il computer dentro il contenitore avrebbe valutato e finalmente confermato la stabilità di X.

Cain era affascinato dalla complessità del robot e decise di portarlo nel suo laboratorio dove avrebbe cercato di rigenerarlo. Una volta fatto questo, Cain, con l'aiuto di X, cominciò a costruire altri robot simili conosciuti come "REPLOIDS". Tutto andava bene...per un certo periodo almeno fino a quando alcuni Reploids non cominciarono a ferire gli esseri umani durante i lavori.

Fu allora deciso dal Consiglio Supremo di formare un gruppo di Reploids con a capo Sigma, il più intelligente tra loro, e programmarlo per individuare e distruggere i Reploids pericolosi.

Purtroppo, il piano andò disastrosamente per il verso sbagliato quando Sigma stesso giudicò che tutti gli esseri umani erano inferiori ai Reploid e che quindi dovevano essere distrutti.

X prepara il suo generatore e accumulatore di energia per lanciare un ultimo colpo a STORM EAGLE.

IL LAVORO DI UN REPLOID NON FINISCE MAI!

Ed è qui che appare X. Ha deciso di fare parte di un gruppo guidato da un altro robot che si chiama Zero che ha come obbiettivo la distruzione dei Reploids ribelli.

Ci sono 12 livelli pieni di grande azione e devi controllare i movimenti di X e sconfiggere i 9 Reploids

X usa il sistema di accellerare per scappare via in fretta.

TESTA - Macchina fotografica oculare, e un sistema di generazione e individuazione della voce ultra sensibile.

TORACE - È un generatore e accumulatore di energia fornito da un serbatoio a microfusione del carburante.

BRACCIA - Ecco dove si trova l'arma principale di X: l'X

BUSTER distruggitore - Questo permette un aumento di energia insieme ad un sistema di variazione delle armi.

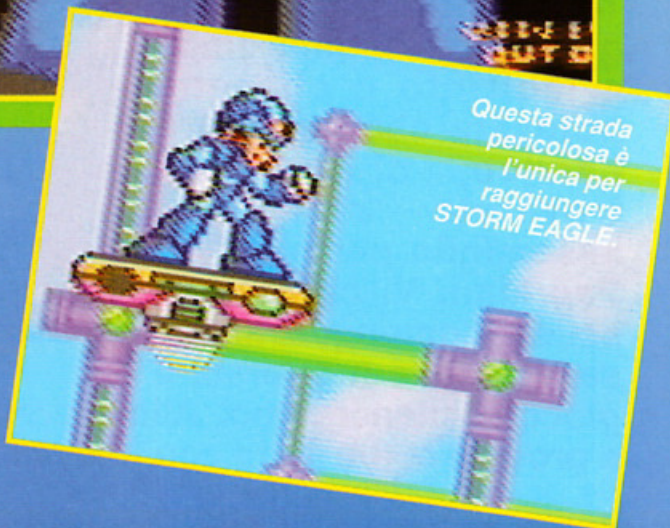
GAMBE - Il sistema di stabilizzazione giroscopica è anche collegato ad un sistema optional di accelerazione d'emergenza.

più potenti. Ogni Reploid vive in un ambiente a lui adatto. Per esempio, LAUNCH OCTOPUS (polpo da lancio) si trova in fondo all'oceano ma per raggiungerlo X deve superare diverse creature marine e le pericolose guardie meccaniche. Per fortuna, X può prendere lungo la strada delle armi e dei POWER-UPS che possono facilitare il suo percorso.

MEGA MAN X è un altro bellissimo gioco per il Super Nintendo. I suoi sfondi sono magnificamente definiti e le creature che vi si muovono ed il sonoro è di tale meraviglioso effetto che certo ti conquisterà!

Stai attento perchè questo non è un gioco per quelli che si arrendono facilmente. MEGA MAN X ti entrerà nel sangue e rimarrai intrappolato dalla voglia di superare i tuoi limiti e raggiungere la vittoria.

Questa strada pericolosa è l'unica per raggiungere STORM EAGLE.

Un pinguino freddino si nasconde dentro un labirinto congelato.

FAGLI VEDERE DI CHE PASTA SEI FATTO

Con la sua armatura che può ridursi e la lega in titanio X super leggero con cui è costruito il robot, X è stato progettato per durare in eterno. Il Dott. Light lo ha anche dotato di alcune armi e poteri speciali che gli permettono una efficace difesa.

Di seguito puoi trovare un elenco di alcune abilità di X ma ricorda che può acquistarne altre durante il gioco.

Pac Attack

Nel sondaggio per la "Più popolare sfera arancione del mondo" Pac Man finisce secondo solo al mandarino (che è numero 1). Questa volta Pac Man si trova nella versione super potente SNES!
Tutti voi tifosi che avete goduto dell'ultimo gioco a labirinto e che non potevate che aspettare l'arrivo di questo, troverete che non assomiglia per niente a Pac Man. Vi chiediamo scusa! Comunque, anche se il formato è diverso, il gioco è intensissimo. Allora preparati a provare le tue forze con Pac Mania!

UNA COPPIA STRANA

Pac Attack è una strana combinazione dell'originale Pac Man e l'incredibile Tetris! In questo gioco, come nel Tetris, devi creare delle righe fatte di blocchi cadenti. Ogni blocco sistemato o riga completata viene premiato con dei punti. Sembra uguale a Tetris, vero? Tutti voi che avete giocato sapete che non è così facile come sembra perchè i blocchi cadono sempre più velocemente. Ed è qui che troviamo la differenza dal gioco originale. L'aspetto diverso di Pac Attack è nell'uso dei fantasmi che apparivano nel primo gioco di Pac Man. Questi, come i blocchi, cascano verso il fondo del livello e possono essere presi e mangiati per ottenere i punti bonus.

Sono abbastanza facili da mangiare ma possono anche ostacolare i tuoi blocchi impedendoti così di completare una riga o due. Quando giochi da

solo, appare qualche volta una fatina amichevole che cancella tutti i fantasmi noiosi dallo schermo!

Ci vogliono una buona progettazione, un cervello abituato ad usare varie tattiche e l'abilità di prevedere per saper quando e dove è meglio lasciare Pac Man. Il gioco finisce quando ci sono i blocchi ammucchiati troppo in alto.

CENTO STUZZICA-CERVELLI

Ci sono anche altri 2 modi per giocare: PUZZLE e VERSUS. Il gioco a puzzle consiste in 100 puzzle malvagiamente costruiti e il tuo compito è di trovare un modo per uscirne. Hai un numero limitato di Pac a tua disposizione e tutti i fantasmi vanno mangiati prima di passare al livello successivo. I livelli diventano sempre più difficili e, come nel gioco "Yoshi's Cookie", le cose cominciano molto presto a complicarsi! Forse ci vorrà un giocatore col cervello grande quanto il Lussemburgo per raggiungere lo schermo finale!

VERSUS invece è completamente diverso. Qui puoi sfidare un amico (o nemico) ad una gara frenetica ed è qui che giocare in 2 (2 player mode) raddoppia la follia. Il gioco finirà quando i blocchi del tuo avversario raggiungono la cima e una delle 3 luci si accende nel mezzo dello schermo. Dopo ti puoi rilassare e goderti la vittoria mentre il tuo amico si incavola come una bestia.

La grafica è stata adeguata al Super Nes: colori brillanti, tratto deciso, tanti fantasmi ben disegnati, che mandano gli occhi al cielo, sbadigliano per la noia, e muovono i piedini ogni volta che una parte di muro rotola loro addosso!

L'azione viene accompagnata da melodie accattivanti e da effetti sonori che aumentano di volume quando l'azione entra nel vivo!

Se tu sei il tipo che ama invitare gli amici a giocare sul suo SNES per vivere grandi sfide, allora questo gioco è fatto per te! Troverai ore, anzi, giorni di divertimento con le sue 3 diverse modalità di gioco, specialmente quello che contiene 100 puzzle da sbrogliare, (o meglio, da mettersi le mani dei capelli), ed hai anche il modo, con la parola d'ordine, di salvare il livello raggiunto e continuare il gioco in qualsiasi momento.

Questi puzzle insieme all'azione frenetica del gioco con i suoi numerosi livelli garantiscono che Pac Attack rimarrà con noi per un bel pò di tempo. Potrebbe anche diventare famoso come miglior gioco creato dalla fusione di due capolavori!

ORARIO POSTER ESCLUSIVO NINTENDO CLUB

STUDIADURO

L'ORARIO DI CHI GIOCA PICCHIADURO!

ORARIO PROVVISORIO

	L Lunedì	M Martedì	M Mercoledì	G Giovedì	V Venerdì	S Sabato
1ª Ora						
2ª Ora						
3ª Ora						
4ª Ora						
5ª Ora						
6ª Ora						
7ª Ora						
8ª Ora						

ORARIO DEFINITIVO

	L Lunedì	M Martedì	M Mercoledì	G Giovedì	V Venerdì	S Sabato
1ª Ora						
2ª Ora						
3ª Ora						
4ª Ora						
5ª Ora						
6ª Ora						
7ª Ora						
8ª Ora						

THE SACRED STONES
DOUBLE DRAGON
PICCHIADURO
Nintendo
GAME BOY
KUNG FU Master
Original Nintendo Seal of Quality

Violenza, Denaro, Potere!
GEESE HOWARD, il corruttore!
Southtown City, la città corrotta!
TERRY e ANDY BOGARD. Un unico scopo: distruggere Geese!
JOE HIGASHI, loro amico!
Il Torneo dei Lottatori di tutto il mondo!
L'occasione della Vendetta!

LE MOSSE PREFERITE

Per i due Bogard e Higashi:
Brucianocche, Attacco in Schiacciata, Super Calcio, Onda di Potenza, Rotazione del Corpo, Calcio a Fucilata, Colpo Volante, Calcio Fendente, Colpo a Mitragliatrice, Calcio della Tigre, Montante Uragano.

Per i loro nemici:
Onda di Violenza, Montante Tornado, Calcio in Verticale, Attacco a Piroetta, Calcio Uragano, Calcio del Drago, Nebbia che Uccide, Asta Vorticosa.

Il padre di Terry e Andy Bogard è morto ad opera del brutale Geese Howard. Ma i due fratelli non hanno dimenticato e il Torneo per scegliere il Re dei Lottatori sarà il momento in cui si vendicherà il loro dolore. Geese non lo sa, ma il momento della sua sconfitta è arrivato!

IL CONSIGLIO DELL'ESPERTO

Imparate alla perfezione i tasti da premere per evitare confusioni e produrre mosse imbarazzanti tipo: la Schiacciata che Uccide, la Tigre nella Nebbia, il Fondente Pralinato, la Panna Montante!

Street Fighter II Turbo

SUPER NES

LE MOSSE SPECIALI

Schiacciatesta, la mossa di M. BISON.
Premi Giù per due secondi, poi simultaneamente premi Sù e un qualsiasi pulsante di calcio. Poi a seguire senza interruzione premi il Control Pad verso l'avversario con un qualsiasi pulsante di pugno.

RYU freddo e calcolatore
HONDA il maestro di disciplina
BLANKA la furia degli artigli
GUILE la fredda vendetta
KEN vizi e presunzione
CHUN LI fascino e giustizia
ZANGIEF lotta come divertimento
DHALSIM concentrazione e saggezza
BALROG aggressione senza regole
VEGA un freddo assassino narcisista
SAGAT ex re degli Street Fighter
M. BISON il mistero delle forze psichiche

IL CONSIGLIO DELL'ESPERTO

Non ti è riuscito?! Lo so! Neppure a me! Cosa credevi? Di diventare M.Bison al primo Control Pad schiacciato?

Più cattivi! Ancora più cattivi! Più veloci! Ancora più veloci! Più forti! Con nuove mosse! Pronti a sfidare M. Bison! Ma nessuno ha ancora vinto la sfida?

Metro City capitale del crimine

La banda dei MAD GEAR

MIKE HAGGAR il sindaco

JESSICA, sua figlia

CODY fidanzato di Jessica

SUPER NES

Final Fight

RIFORNIMENTI DI ENERGIA

Mike Haggar ha un fisico "bestiale" e le barre di energia necessarie a sostenere la sua lotta non sono poche: barbecue, pizza, hamburger, curry, banana, mela, uva, soda, vitamine, chewing-gum. In parole povere Haggar è un vero goloso, ma ATTENZIONE! Per strafogarsi di cibo deve prima aver consumato la sua barra di energia, altrimenti rischia l'indigestione!

Si dice che la banda dei Mad Gear non sapesse che il sindaco Haggar era un campione di Wrestling, altrimenti non avrebbe mai osato rapire sua figlia Jessica. Scatenare la furia di Mike Haggar è come infilarsi dentro un tornado: sconvolgente!!

IL CONSIGLIO DELL'ESPERTO

Ho provato una volta a strafogarmi contemporaneamente di tutti i cibi di Haggar. Sconvolgente, il mio Control Pad ha ancora la nausea!!

Final Fight 2

HAGGAR
il sindaco
lottatore
GENRYUSAI
maestro
di arti marziali
e RENA
sua figlia
rapiti da
MAD GEAR
... La lotta
continua

SUPER NES

TATTICHE SPECIALI

La forza ha sempre bisogno dell'intelligenza. Le tattiche di combattimento sono un complemento indispensabile della lotta. Da tenere in memoria alcuni suggerimenti speciali 1) evita il combattimento da breve distanza 2) colpisci con attacchi improvvisi e ritirate velocissime 3) non abusare delle Super Mosse, esauriscono la tua energia 4) ricerca le combinazioni di colpi 5) non prendere cibo energetico quando il tuo livello di forza è alto.

Poteva accadere che la Banda di Mad Gear fosse completamente annientata? E che Mike Haggar potesse tranquillamente dedicarsi ai propri allenamenti di lotta? Chiaramente no in una città come Metro City, dove il male si riproduce incessantemente. Così la nuova lotta dell'ex campione di Wrestling per liberare il suo maestro di arti marziali Genryusai e sua figlia Rena riporta sullo schermo uno dei picchiaduro più intriganti della storia!

IL CONSIGLIO DELL'ESPERTO

Per i particolarmente stanchi suggerisco la tattica del: "Siediti lungo il fiume e aspetta, prima o poi il cadavere del tuo nemico ti passerà davanti!"

BILLY e JIMMY LEE

MARIAN, la bella investigatrice rapita!

WILLIAMS
BAKER
JEFF
STEVE
CHIN
RON FOO
CHIN RON PYO
JACKSON
CARLEM
MCGUIRE
DUKE

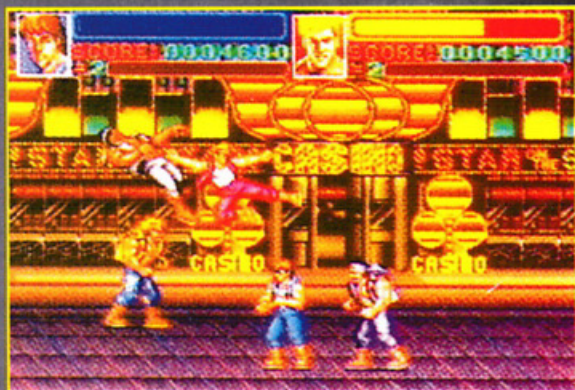
Tutti gli spietati criminali dell'Ombra Nera!

SUPER NES

TECNICHE SPECIALI

Il livello di potere di Billy e Jimmy Lee, i due fratelli del Double Dragon, aumenta vertiginosamente premendo i pulsanti L e R. Non dimenticare questa indicazione che ti permetterà di usare le Tecniche Speciali assolutamente necessarie contro i tuoi potenti nemici!

IL CONSIGLIO DELL'ESPERTO

Io premo, tu premi, egli preme, noi premiamo, voi premete, essi premono. Voce del verbo controller assolutamente indispensabile da far apprendere alle proprie dita prima di iniziare la sfida!

I due fratelli ancora in lotta!

MARION, la splendida, rapita!

Le Sacre Pietre del Potere!

I Guerrieri dell'Ombra Maledetta!

Le Terre di Mistero!

Le mosse speciali!

Double Dragon III

LA MOSSA SPETTACOLARE

Mentre premi fisso la freccia della pulsantiera di controllo in direzione del tuo avversario, premi anche, contemporaneamente e velocemente, i pulsanti A e B, poi in rapidissima successione premi solo il pulsante A. Realizzerai un assalto mortale a mezz'aria. Per sconvolgere ancora di più l'avversario ripeti velocissimamente l'operazione dall'inizio e premi subito dopo il pulsante B. Realizzerai un salto con calcio a mezz'aria.

IL CONSIGLIO DELL'ESPERTO

Questa mossa è spettacolare non solo sullo schermo ma dal vivo giacchè si resta di solito avvitati alla console, al gatto e al malcapitato che preme fisso la freccia del Control Pad.

Jackie Chan's

NES

Il legame che avvolge i gemelli ha sempre qualcosa di speciale, ancor più se si tratta di Jackie e Josephine Chan, allenati sin dalla nascita al Kung Fu e in lotta contro lo Stregone, tornato dalla Grande Muraglia per impadronirsi della Cina. E quando Josephine viene rapita l'ira di Chan sarà incontenibile.

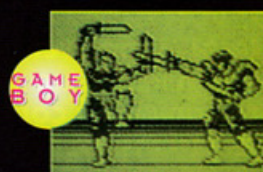
GAME BOY

Kung Fu Master

L'agente Bruce Leap dovrà affrontare la sua ultima missione senza armi automatiche e senza mezzi di trasporto. Solo con sè stesso, uniche armi mani e piedi e tutta la disciplina mentale delle arti marziali. Una sfida all'impossibile! Una corsa affannosa contro il tempo per distruggere le Fabbriche della Piramide a Daddy Long Legs! Un picchiaduro puro!

Fighting Simulator

GAME BOY

Il primo torneo Mondiale di 7 diverse discipline di combattimento e in rapida successione la sfida tra il SuperEroe Rick e il Drago Nero! Dopo aver verificato le potenzialità delle diverse arti marziali, un salto nella misteriosa trappola di potenti nemici. Un corso di apprendimento guidato da maestri insuperabili!

Indice
PICCHIADURO

Tutti coloro che invieranno la traduzione del testo sostituendo a lato le parole in *volgare* con i corrispondenti termini in Nintendolingua, riceveranno direttamente a casa il diploma del corso TU PARLI IO N'INTENDO!

Quando sono stato l'ultima volta a Nintendocity la prima cosa che mi hanno chiesto è stata: "Dov'è il giardino di mia zia?"
Giacchè non lo sapevo ho perso subito un ***miglioramento di vita*** e sono stato quasi ***distrutto***.
Rialzatomi prontamente ho chiesto: "Che ore sono?" ad un tipo con un orologio-spettacolo con lo schermino di ***punti luminosi*** grandi come piselli. Mi ha risposto: "É l'ora di Super Mario!"
E così ho capito di aver fatto un punteggio massimo nel mio nuovo ***gioco d'azione*** grazie alle ***unità di memoria*** del mio Game Boy!
Certo che viaggiare all'estero è interessante, giocano a videogame anche nelle ***lavanderie a gettone*** e sanno tutti i ***trucchi e trucchetti*** per vincere a ***Beat'em up***!
Io dopo aver fatto la ***scelta*** di non pagare la metropolitana mi sono trovato ad un ***momento di difficoltà*** 90 perchè il controllore mi voleva buttar fuori dal vagone in corsa.
Quando gli ho detto: "***Sì, sì*** ha ragione!" nella sua lingua è stato più gentile ed ha usato le pallottole di gomma dello ***Shoot'em up*** per farmi correre dentro il vagone. Naturalmente ha raggiunto il ***massimo del bonus***! Così, cari ***maniaci di Nintendo***, vi saluto e mando un pensiero reverente,come sempre,***a***.............................. il disegnatore di Super Mario.
Tutto il resto è... ***fine gioco***!

Nome e cognome del candidato ....
Indirizzo completo ....
....

N.B. *Il testo della traduzione è assolutamente senza senso esattamente come qualsiasi testo di traduzione per qualsiasi lingua.*

"Una buona passeggiata rovinata." Così si espresse Mark Twain, il grande scrittore americano del 19 secolo, a proposito del gioco di golf. Ma aveva torto! Con lo sport del golf si possono vincere milioni di dollari e la possibilità di conquistare una fama a livello mondiale tenta tanti giovani aspiranti giocatori. Non c'è dunque da meravigliarsi che il gioco abbia un tale successo e un così alto numero di seguaci. Per quelli che hanno provato e vogliono ancora migliorare o per quelli che amano semplicemente guardare i campioni che lo fanno sembrare un gioco da bambini, adesso c'è la possibilità di partecipare ad un grande torneo di golf. Benvenuti quindi all'OPEN TOURNAMENT GOLF di NES!

GIOCARE A STROKE , MATCH O TORNEO

Dopo esserti iscritto come giocatore al torneo la prossima cosa da fare è scegliere il tipo di match che vuoi giocare.

STROKE PLAY è il formato classico dei tornei di golf dove vince il giocatore che centra tutte le buche con il minor numero di colpi.

MATCH PLAY è un gioco ad alta tensione dove vince invece chi conquista più buche col minor numero di colpi. Poi il Tournament Play ti offre Stroke Play e Match Play con l'opzione per 18 o 36 buche. Puoi anche scegliere tra 3 diverse nazioni per il tuo percorso: il Giappone, gli Stati Uniti o l'Inghilterra. Ah, che vita da VIP quando si è professionisti del golf!

Nello STROKE PLAY ci sono 36 avversari computerizzati che mettono alla prova la tua abilità e che gareggiano per avere il miglior numero di colpi per coprire il percorso. Tutti i giocatori saranno classificati durante il gioco e se riuscirai a finire sempre più in alto nella classifica aumenteranno anche i soldi che vincerai come premio! Nota che un torneo a 36 buche offre un premio più alto (di soldi) di uno a 18.

Nel MATCH PLAY ci sono 5 avversari computerizzati ed ognuno è più bravo di quello precedente. Per esempio, Luigi è il primo avversario perchè viene considerato un principiante; poi c'è

Steve, anche lui un principiante; poi Mark, un campione dilettante; e Tony, un semi-professionista; e infine Billy, un formidabile campione professionista. Se riuscirai a sconfiggere questi 5, i soldi del premio aumenteranno e potrai vincere fino a $100.000! Anche se vincere un torneo intero ti sembra un pò al di sopra delle tue possibilità, ci sono ancora un sacco di soldi da vincere. Si vincono per il colpo più forte alla palla (longest drive), per la palla più vicina alla bandiera oppure, e questo è il sogno di tutti i giocatori di golf, un HOLE IN ONE (lanciare la palla con un colpo solo e infilarla nella buca).

Per quelli che si sentono abbastanza sicuri da scommettere i soldi guadagnati col sudore della loro abilità di giocatore di golf, ti offriamo una possibilità: scommettere su una buca. Qui puoi gareggiare contro un avversario computerizzato (che è al tuo livello di bravura) per vincere soldi su ogni buca. Però se mancherai una buca, perderai anche la scommessa! La somma totale dei soldi vinti da ogni giocatore verrà mostrata e la somma cambierà a seconda del numero di buche che avrai conquistato o mancato. Questo è decisamente il gioco adatto ai più ricchi o ai più arroganti tra i giocatori!

STA'ATTENTO - RIFLETTI CON ATTENZIONE

Prima di dare il colpo iniziale (tee-off) vedrai apparire l'immagine dall'alto della prima buca da giocare. Sarà mostrata un'informazione vitale: la distanza tra le buche, la norma (par), la velocità del vento e il numero del colpo che sta per essere lanciato. Devi considerare tutti questi aspetti prima di decidere quale mazza scegliere, la forza del colpo e il tipo di "spin"(movimento rotatorio) TOP (cima?) o BOTTOM (fondo?) da usare sulla palla.

OK, adesso hai deciso il tipo di colpo degno di un campione. Vedrai apparire lo schermo a 3 dimensioni dove Mario aspetterà di ricevere il tuo prossimo colpo. La precisione e la distanza del tuo colpo dipenderanno dal IMPACT METER/misuratore d'impatto: devi scegliere il momento giusto per premere il pulsante 3 volte ed ottenere il miglior colpo di avvicinamento (alla buca). La prima volta che premi determina il movimento indietro della mazza, la seconda volta la forza del colpo e l'ultima determina l'impatto. Come puoi vedere, ci vogliono delle reazioni veloci e un accurato giudizio per abbassare il tuo handicap.

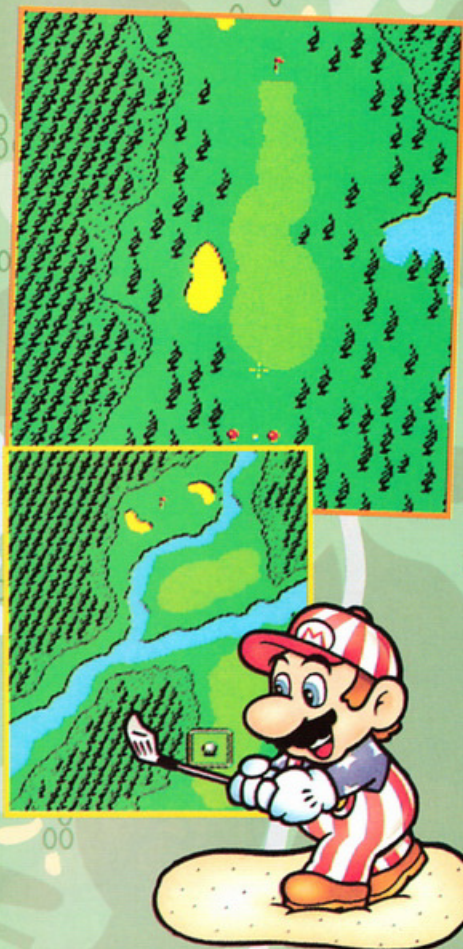
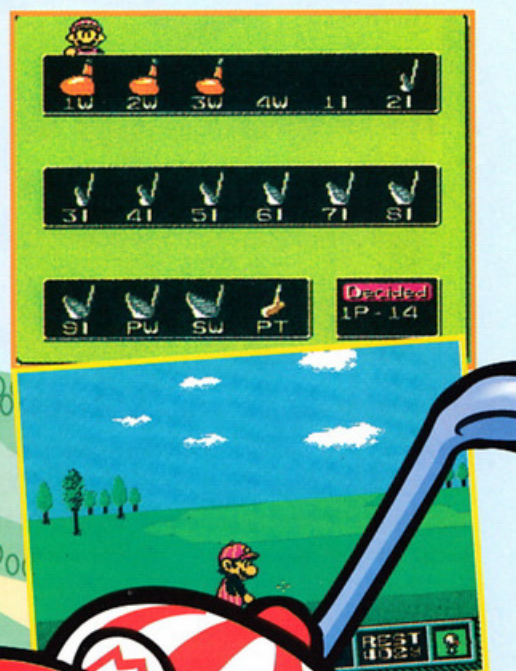
IL GIOCO DENTRO IL GIOCO

Come a molti giocatori dilettanti di golf ti occorreranno diversi colpi prima di raggiungere lo sfuggente "green" intorno alla buca. Ed è qui che parleremo di "putting", (il leggero colpo dato alla palla per farla entrare nella buca). Questo viene definito da molti giocatori "il gioco dentro il gioco" e indica uno dei momenti più difficili del gioco. Se ce la farai a raggiungere questo punto lo vedrai apparire sullo schermo. La ripresa dall'alto mostrerà la ruvidezza e la configurazione dell'erba; una volta colpita la palla apparirà anche un cursore che indicherà la direzione in cui andrà a finire.

Il "putting" è tremendamente complicato per cui non c'è da meravigliarsi quando certe volte vediamo i campioni che ribollono dalla rabbia per una cosa che sembra così facile da fare...non rimanere sorpreso se succede anche a te!

INFORMAZIONE ESSENZIALE

L'OPEN TOURNAMENT GOLF NES unisce fedelmente molti dei record dei giochi precedenti, le statistiche e le caratteristiche del vero gioco. Tutti possono essere richiamati con il premere di un pulsante. Puoi rileggere la tua schedina del punteggio, usare il REPLAY per rivedere un fantastico o disastroso colpo (eseguito da te), usare il Leaderboard (tavolone che mostra le classifiche) per conoscere la tua classifica dopo un torneo e puoi anche rivedere l'intero percorso se vuoi. Puoi addirittura entrare nella "Club house" se desideri. Qui ti puoi iscrivere per un torneo, scegliere opzioni, esercitarti su una buca particolare o addirittura cambiare (l'ordine) sulla lista del torneo! Le possibilità sono infinite!

Con le molteplicità di opzioni e con il fedele adattamento alle complessità del gioco di golf, l'OPEN TOURNAMENT GOLF di NES salirà presto in cima al Leaderboard!

Nel 1981, apparve un idraulico italiano residente Brooklyn e iniziò il cammino che lo avrebbe fatto diventare una star! DONKEY KONG fu un grande successo internazionale che consisteva nel nostro eroe preferito con la chiave sempre in mano che lanciava i barili contro quel gorilla che si batteva il petto...tutto per salvare la bella Principessa.

Dopo una lunga serie di avventure di grande successo in questi giochi con Mario, la sua storia trova consacrazione con l'uscita di DONKEY KONG su Game Boy. Ma questa volta ci sono un sacco di nuove caratteristiche! Ma non solo! DONKEY KONG è stato,pensato apposta per girare con il Super game Boy!!

Adesso puoi provare sensazioni uniche non solo nel formato Game Boy ma nello splendore di uno schermo televisivo a 256 colori ed effetti sonori stereo!

GRANDI AVVENTURE DA TENERE NELLA MANO

Il titanico Donkey Kong tiene prigioniera la bellissima Principessa ed il compito di Mario è di salvarla e sconfiggere Kong una volta per tutte. Mario deve completare ogni fase prima di continuare in quella successiva. Ogni livello è diviso in 7 o 8 fasi diverse che si svolgono su territori diversi. Sono 4 in tutto: la BIG CITY/GRAND CITTÀ, la FOREST/ FORESTA, la SHIP/NAVE, e infine la JUNGLE/GIUNGLA.

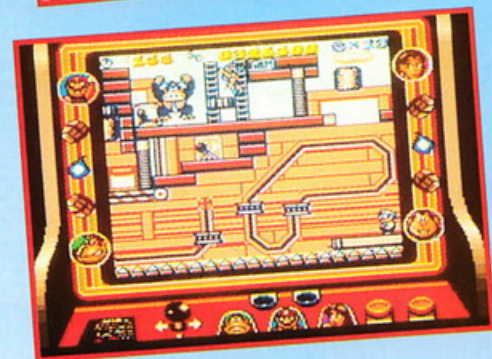
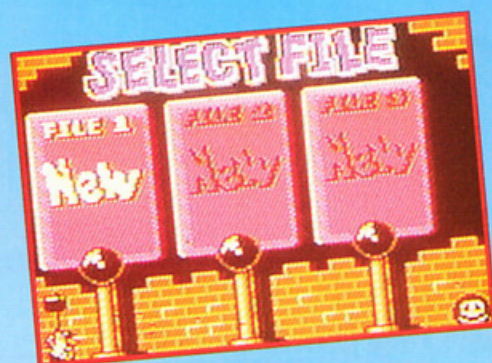
Dopo aver completato 4 delle fasi, i tempi record (il tempo che hai impiegato per finire), vengono sommati insieme e ti sarà dato un premio bonus complessivo. Quando Mario completerà un livello, spingerà Kong verso il suo nascondiglio fino al momento dell'ultimo incontro nel livello dove combatterà le varie guardie. Hai visto adesso che Mario ha un bel compito da svolgere. Leggi qui sotto adesso per avere un breve resoconto dei primi livelli, e in più, un 'occhiata a 2 dei 4 terreni.

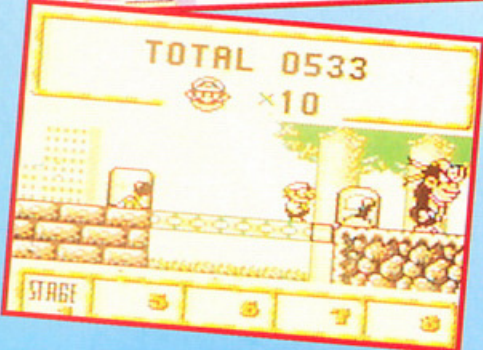
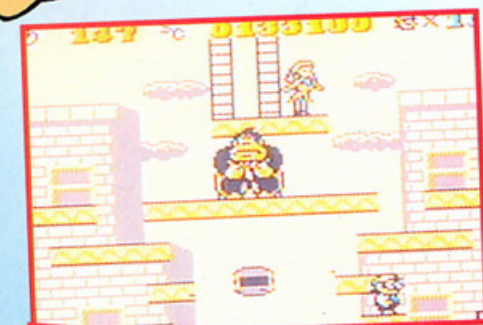
SALVARE MENTRE GIOCHI

Usando il metodo molto efficace trovato nel gioco "Warioland", un giocatore può scegliere di salvare ben 3 versioni diverse del gioco, quindi si può tornare ad un livello particolarmente difficile oppure tornare ad una fase precedente per prendere quelle importantissime vite-extra o gli oggetti bonus.

Una o più fasi possono essere cancellate quando non ti servono più.

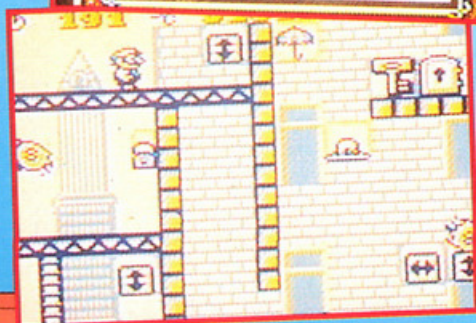
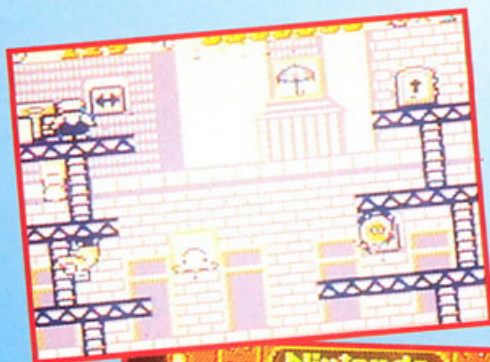
ALL'INIZIO...

Per i giocatori nostalgici e quelli abbastanza grandi da ricordarsi la versione originale, il gioco inizia come quella. Donkey Kong si siede minacciosamente in cima allo schermo con la povera Principessa che grida: "Aiuto, aiuto!" Mario deve scalare 100 travi maestre (girders) e ascensori per raggiungere la Principessa Daisy evitando i pericolosi nemici, abissi terribilmente profondi e barili che gli vengono lanciati adosso dal nostro avversario peloso. Altri livelli includono altri pericoli: torte alla crema, palle di fuoco, nastri trasportatori e livelli che salgono e scendono. Gli oggetti bonus possono essere presi lungo la strada e includono gli 1-UPS, gli ombrelli e gli utili martelli che puoi usare per colpire qualsiasi proiettile, (ma questo solo per un breve periodo).

GIOCHI BONUS

Quando Mario riuscirà a prendere tutti e tre oggetti di ogni livello, potrà giocare un gioco bonus. Qui potrà ricevere da una a tre vite-extra! Non solo sono benvenute ma anche molto necessarie! Dopo aver completato le prime 4 fasi è giunto il momento di vedere il primo dei 4 territori.

LA GRANDE CITTÀ

Qui finisce qualsiasi somiglianza col gioco originale. Dopo aver completato con successo le prime 4 fasi la vera prova di Mario inizia nell'enorme Metropoli: La Grande Città. I cittadini terrorizzati vivono con la paura del tremendo Kong e i palazzi stessi tremano prevedendo gli eventi che avverranno.

I cervelloni ingegnosi di Nintendo hanno creato un sacco di nuovi puzzle e di nuovi cattivoni per quelli che vorranno diventare eroi e, come nel gioco del Super Mario World, devi tentare di prendere delle chiavi per poter proseguire nei luoghi successivi.

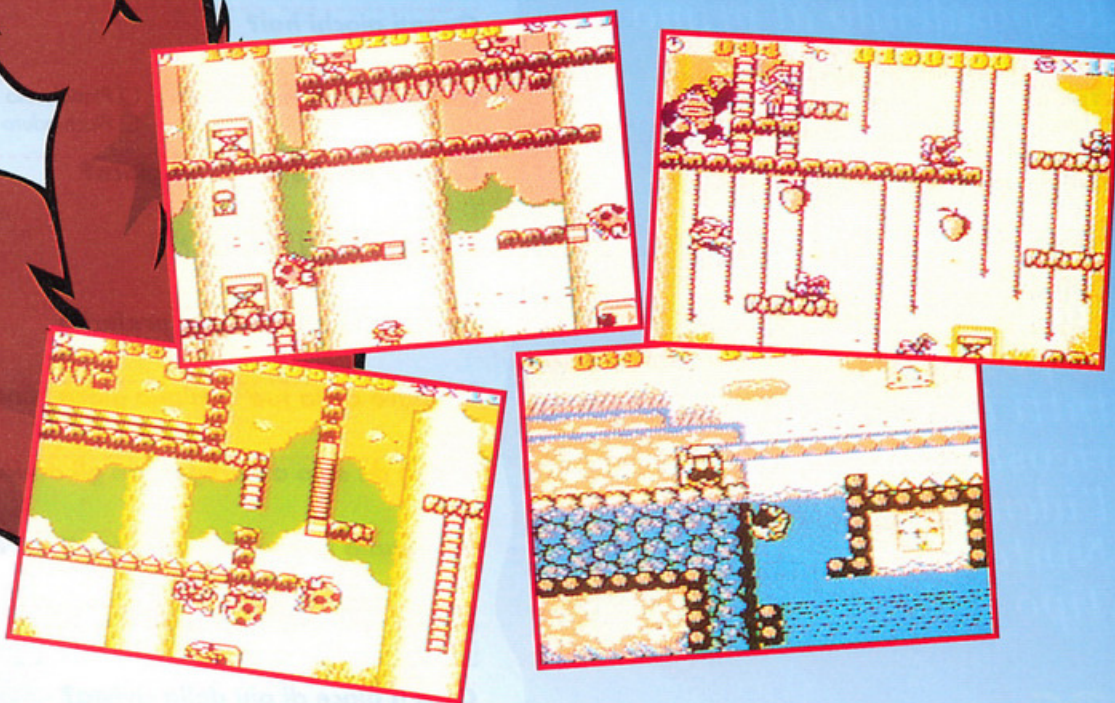
Ma tentare non sempre significa riuscire. Troverai un sacco di mostriciattoli violenti su ogni livello pieni di astuzie per (impedirti di) prendere quell'importante chiave. Ponti estendibili di corda possono essere attivati per permettere a Mario di raggiungere cornicioni difficili dove ci sono oggetti importanti come chiavi ed altre cose utili. Purtroppo tutte queste cosine si attivano solo per un breve momento quindi è essenziale il tuo tempismo e la capacità di pianificare con cautela e astuzia la strada giusta.

COMBATTI CONTRO QUEL GORILLA!

Una volta completati tutti i livelli Mario deve combattere in un tremendo corpo a corpo contro la forza incredibile di Kong. Mario deve evitare i barili che gli vengono lanciati e riuscire a lanciare i suoi se vuole salvare la Principessa in pericolo.

LA FORESTA

Dopo aver evitato gli orrori della grande città è ora di incontrare altri pericoli nella Foresta, dove i nemici sono più numerosi ed i puzzle ancora più malvagi. Come nei livelli precedenti devi riuscire a prendere la chiave entro un tempo limitato. Ma questa volta il tempo sarà ancora più limitato e Mario troverà nemici ancora più suscettibili di quelli incontrati nei livelli precendenti.

AVEVANO TUTTI UNA FACCIA PATIBOLARE

Ci sono piante carnivore che sputano, coccinelle vagabonde ed altre creaturine che sicuramente vogliono la rovina di Mario. Ad un certo punto Mario dovrà tornare ai vecchi tempi usando i metodi di Super Mario World e immergersi sotto le onde. Siamo sicuri che i piranha l'accoglieranno con gioia!

ORIGINALITÀ INSIEME AD UN GIOCO FAVOLOSO

Nintendo ha colpito ancora! Ha preso un gioco di eccezionale successo ed ha aggiunto un sacco di nuove caratteristiche pur mantenendo lo stile originale. Oltre al display di 256 stupendi colori l'effetto sonoro è stato ammodernato, tanto che Super Game Boy compete adesso con Super NES per la migliore qualità di suono stereofonico. Hanno aggiunto anche un tocco di originalità al bordo che è una bella interpretazione della cabina della macchina "arcade" che si trova alla periferia dell'area di gioco.

Un compito assolutamente enorme aspetta lo sfortunato Mario ma tu hai la possibilità di salvare il gioco durante l'azione quindi non avrai bisogno di ricominciare da zero. I complicati puzzle e le favolose immagini e gli effetti sonori fanno di Donkey Kong, al suo debutto in Super Game Boy, un gioco estremamente divertente ed appassionante.

6 Un NINTENDOmane Tipo?

Finalmente potrai saperlo! Come? Rispondendo al primo sondaggio in diretta del Nintendo Club! Il G.A.S.P. Gruppo Autonomo Sondaggi (quasi) Perfetti controllerà le vostre risposte fornendoci tutti i dati utili a ricostruire l'identikit del Nintendomane Tipo '94!

P.S.

Per far partecipare al test anche i tuoi amici, potrai fotocopiare la pagina ed inviare tutte le copie in un'unica busta.

Se vuoi far parte del campione Nintendo, rispondi alle domande e invia a:
G.A.S.P. - Club Nintendo
Via Volturno, 3/12
50019 Sesto F.no (FI)

Da quando sei un Nintedomane? *Anno*

Su quale console giri? ☐ *Mitica 8 Bit* ☐ *Super Nintendo 16 Bit* ☐ *Game Boy*

Quanti giochi hai?

Quale genere preferisci? ☐ *Piattaforma* ☐ *Puzzle* ☐ *Ruolo* ☐ *Sportivo* ☐ *Picchiaduro* ☐ *Avventura* ☐ *Altri*

Come e perchè scegli un gioco?

Dove fai i tuoi acquisti?

Titolo della tua cassetta preferita

Chi altro della tua famiglia gioca Nintendo?

Giochi da solo o gareggi con gli amici?

Da quanto tempo sei socio del Club Nintendo?

Dai un voto alla rivista da 0 a 10.
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Cosa ti piace di più della rivista?

Cosa ti piace di meno?

Quali iniziative vorresti sviluppare per il Club?

Quali altre riviste leggi abitualmente?

Tutti i tuoi preferiti *Personaggi TV • Cinema • Fumetto • Musica*

Quali canali TV guardi di più?

Hobby e aspirazioni

POSTA IDRAULICA

Nintendo

POSTA CLUB

a cura di U.D.R.

Ringrazio molto cortesemente tutti coloro che NON mi hanno scritto in questa estate caldissima e a cui NON dovrò rispondere in questo scorcio di fine estate torrida (nella mia scrivania c'è un accumulatore di calore ad energia solare che mi consente di avere il riscaldamento a costo zero nei mesi invernali ma che stranamente si disperde tutto nei mesi precedenti, quelli cioè già caldi di suo!). Finita la digressione da "piccolo scrivano fiorentino" passo a ringraziare anche tutti coloro che mi hanno scritto avendo potuto utilizzare le loro lettere per fare gli aereoplanini di carta e dunque sentirmi quasi in vacanza anch'io. Non sapendo chi altri ringraziare terminerò ringraziando il ventilatore centrale che mi ha rinfrescato e ha fatto volare gli aereoplanini suddetti.
Alla prossima! U.D.R.

Nintendocaricapinintendomaniaci (notare il gioco di parole) sono U.D.L. Thomas Rossetto cioè uno dei lettori. Non dite che sono esagerato ma è la ottava volta che vi scrivo. Questa purtroppo sarà una lettera abbastanza lunga e ricca di problemi. 1) Devo complimentarmi con la redazione perchè è la prima volta che un numero del Nintendo Club mi piace tanto, da quando è nato 16 bit, il 2/3 1994. Questo perchè all'interno siete riusciti a pareggiare tutto per la presentazione dei giochi 16 bit, 8 bit, Game Boy. 2) Ho acquistato recentemente Battletoads e Double Dragon e devo dire che è semplicemente ultra, vorrei sapere se c'è qualche trucchetto... per andare lontano. 3) Mi sono sempre chiesto a cosa serve Fai la tua Scelta 4) Nel 2/3 avete pubblicato un nuovo numero di Pronto Super Mario, ma si può usare ancora il numero vecchio? Un iperultramegafantastigliardissimo saluto da U.D.L.
P.S. speriamo che U.A.D.R. si faccia vedere.

Carissimo U.D.L.S (Uno Dei Lettori Speciali) o sei davvero megaultraarciesagerato,oppure le altre sette lettere se le è sgamate U.A.D.R. nelle sue fughe. Questa volta ti è andata bene,la lettera è stata depositata sul mio tavolo e avrai risposta. 1) Accettiamo sempre graditi i complimenti 2) I trucchetti sono esclusiva competenza dell'Help e del numero telefonico Pronto Super Mario, anche perchè io....cicca! 3) Fai la tua Scelta, come dice il nome medesimo, serve a fare la tua Scelta tra tutte le meravigliose cassette Nintendo Gig. 4) Ovviamente no! Un macrosaluto dalla redazione! P.S. introvabile!

U.A.D.R. HA PREFERITO PASSARE LE VACANZE DENTRO L'ARMADIETTO... AL FRESCO!

GIG NINTENDO POSTA CLUB
via Volturno 3/12
50019 Osmannoro Firenze

L'EVIDENZIATORE

Non potendo mettervi tutti evidenziamo il... meglio!!

✔ "*Come perdere una vita e salvare la faccia*". E' stata un'idea fantastica e anch'io vi dò 2 scuse: *mi è scoppiata la televisione! Si è fusa la console e la cartuccia!* E vi dò anche 2 record Super Mario Bros. 3 finito in 3 ore, Robocop 2 in 4 ore. Gabriele Foresti.

✔ Fondato un miniclub Nintendo di 8 partecipanti da Filippo Stefanini Bologna.

✔ Miticissimo Club ricevo la vostra rivista da due anni e ogni numero migliora. Vi dò 2 record Turtles G.B. in 3 giorni senza perdere una vita e Super Mario Bros. in 5 giorni. Sai il colmo di Mario Bros? Non capire... un tubo!! *(ah! ah! ah!)* Filippo Stefanini.

✔ Da Micaela Marconcini. Una scusa per il Game Boy. *Avevo le mani tutte sudate!* Una richiesta: progettate un gioco su Michael Jackson! Un bacione fortissimo. Un problema; quale facoltà scegliere? Una *risposta! O.K. per scienze biologiche, la sfida rafforza il carattere!*

✔ E' disponibile per Super Nintendo il gioco Super Street Fighter II? Rispondici Giulia e Gabriele Maran. *Aspetta e vedrai!*

SUPER MARIO e la fine di BOWSER

Testo e disegni di GABRIELE FORESTI socio del Club

Un consiglio da Mario e Luigi...

ZONA SCAMBIO

Zona di raccolta di HELP, di scambi, di amici per fondare Club. D'obbligo l'invio di indirizzi completi, per il resto le vostre lettere sono già NINTENDONICAMENTE SUPER!!

HELPISSIMO!! *Sebbene continui a frustare l'imperatore Garuda non riesco a togliergli nemmeno una misera energia!!!* In cambio fornisco aiuti per Wizard & Warriors, Low G Man, Mission Impossible. Niccolò Lucchini via Polda n.15 37012 Verona.

E se facessimo uno scambio? Chi è interessato e vuol saperne di più scriva a Luca Rossi via Roma n.2/A 22070 Bregnano Como oppure telefoni allo 031/771889.

SUPERHELP! Devo sapere come si fa a distruggere il Dr. Wily in Megaman Game Boy!! Fabio Sarcinelli via Marina 122 47030 S. Mauro Mare Forlì tel. 0541/346831.

HELP + strasuperarcimegainfiniti complimenti per gli spazi che riservate nella rivista a noi abbonati ma.... sono nella Stanza 5 di Lolo 3 e non riesco a superare il 10° livello!!!! Liberatemi!! Luca D'amico via Sicilia n.84 Misterbianco Catania 95045.

Vendo scambio giochi per NES. Cerco disperatamente Probotector e Double Dragon prima di passare al mitico SNES. Telefonare a Paolo Branca,13 anni e ben 16 giochi, allo 02/66500619 indirizzo via Bologna 13 20094 Bresso.

Ciao a tutti!!! HELP! Approfitto della Nintendo Zona Scambio per un Help su Dragon Lair e Fester's Quest. Cederò poi, con un pò di lacrime agli occhi, il mio 8 bit per innamoramento di 16! Sono Claudia Cannataro via Monsummano Terme n.35 00148 Roma tel. 06/65746460.

HELP-ME PLEASE! Veramente disperata Laura Maffioli via Dalmazia n.8 21013 Gallarate VA cerca trucchi per distruggere quella *gelatina azzurrognola*, ultimo mostro di Zelda II, che le impedisce l'acquisto, con animo tranquillo, del fantastico Zelda III per SNES. Aiutatelaaaaa!!!

Scambiare o non scambiare? Il dilemma è di Silvia Malavassi che aveva già deciso di vendere il suo NES ma poi "il cuore non le ha retto a tanta separazione" e a chi ha telefonato ha detto NO. Tutti noi la comprendiamo benissimo come comprendiamo le lusinghe dello SNES. Comunque ci riprova e potete ritelefonarle al 06/ 7827386, indirizzo via A. Davila 61 00179 Roma.

Un socio deciso, pare invece Luca che ha già compiuto il fatale passo! Vende mitico 8 bit! Scrivere a Luca Ceriani viale Villoresi n.3 Nerviano MI, è un indirizzo nuovo di zecca!! Certamente anche il telefono 033/ 585692!!

Simpaticissimo Riccardo Fano cso. Lodi n.99 Milano scambierebbe NES + cassette con SNES (sarà difficile ma tentar non nuoce n.d.r.). Nominato socio onorario sul campo.

Nintendoingrippati di gruppo! Una sola lettera e tanti HELP per The Guardian Legend, Smake Rattle'n Roll, Robocop 2, Solar Jetman, Metroid. Restituisce trucchi per Blue Shadons. Scrivere a Massimo Del Zotto & Co. via S.D'Acquisto n. 11 33084 Cordenons PN tel. 0434/931208

Telegrafico Erik Impellizzeri via Umberto Nobile n.70 96 100 Siracusa. Cede Nintendo 8 bit e passa al Super Nintendo. Contattare anche tel. 0931/721371

ATTENZIONE!

NUOVO NUMERO TELEFONICO PER TUTTI I NINTENDOINGRIPPATI!
0363/304247
PRONTO SUPER MARIO
LUNEDI' / MERCOLEDI' / VENERDI'
DALLE 14,00 ALLE 18,30

Super
GAME BOY
FINALMENTE TUTTI I TUOI
GIOCHI GAME BOY
SUL GRANDE SCHERMO!
SUPER GAME BOY
è il nuovo incredibile
accessorio che ti consente di far
girare i giochi del Game Boy sul
Super Nintendo. Risultato?
Grande schermo, immagini
"gigantesche", tantissimi colori,
suono stereo, super divertimento!
GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
©1994 Nintendo
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
©1992 Nintendo
TETRIS
1PLAYER 2PLAYER
©1989 Nintendo
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
GIG ELECTRONICS
Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la
certezza di avere prodotti Nintendo originali, con
le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la
possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.
Nintendo
IL NUMERO UNO NEL MONDO